Königsmacher - Eine Kampagnenfront im Zentrum der Macht für **Dungeon World**

Der König ist tot und um sein Bett haben sich die wichtigsten Frauen und Männer des Reiches versammelt. Am Hof geht das Gerücht herum, dass der König einen männlichen Thronfolger hinterließ, der laut Gesetz ein Anrecht auf den Thron hat. Die Gruppe ist ausersehen, den wahren Thronfolger zu finden und an den Hof zu bringen.

Besetzung

Königin Ethelbar, die Witwe des Königs
Skeolith , der grinsende Gott des Chaos
Enniaun, der rechtmäßige König

Gefahr

Königin Ethelbars Meuchler (Typ: Korrupte Regierung)

Düstere Vorzeichen
1 Ein verlockendes Angebot
2 Ein Verbündeter wechselt die Seite
3 Der wahre Prinz wird entführt
4 Die Gruppe wird für vogelfrei erklärt
5 Der wahre Prinz wird ermordet
Drohendes Unheil: Tyrannei

Gefahr

Skeolith, der Chaosgott (Typ: Mächte des Chaos)

Düstere Vorzeichen
1 Träume vom Fall des Reiches
2 Der Nachbarstaat erhebt Anspruch
3 Das Volk begehrt auf
4 Feuer in der Hauptstadt
5 Die Kirche wählt das Chaos
Drohendes Unheil: Chaos

Gefahr

Der wahre Prinz (Typ: Auserwählter)

Düstere Vorzeichen
1 Die Suche beginnt
2 „Ich bin nicht würdig!“
3 Der Prinz erhält ein letztes Angebot
4 Der Prinz wählt das Exil
Drohendes Unheil: Umsturz

Einsätze

Wer besteigt den Thron?
Steht das Königreich treu zur Kirche des Klerikers?
Werden die Diener des Skeolith sich einen Zugang in das Königreich sichern?

____

Abenteuerspielzug

Eine Intrige anzetteln

Wenn du versuchst ein Mitglied einer gegen dich arbeitenden Gruppe auf deine Seite zu ziehen und du hast eine Belohnung für ihn, dann würfle+CH. Eine Belohnung ist etwas, was der NSC sich von Herzen wünscht, sei es monetärer Natur oder eine Position am Hof.

– +1 wenn du am Hofe den Ruf hast, Dich an dein Wort zu halten.
– +1 wenn du am Hofe den Ruf hast, Geheimnisse für dich bewahren zu können.
– +2 wenn du im Gegenzug zusätzlich zur Belohnung, anbietest zu verraten, was deine Gruppe als nächstes vorhat oder ihm einmalig einen kleinen Dienst tu tun.

Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:
– er tut dir einmalig einen kleinen Dienst
– er verrät dir, was seine Gruppe als nächstes vorhat.

Bei 10+ tut er, worum du ihn bittest, wenn du ihm die Belohnung versprichst.
Bei 7–9 tut er es entweder a) nur, sobald du ihm eine Sicherheit dafür geben kannst, dass du dein Versprechen einhalten wirst oder
b) du ziehst ungewollte Aufmerksamkeit auf Dich und jemand erfährt von deiner Tat. In diesem Fall entscheidet der SL, wer es ist.

Spezielle Bande der Königsmacher

Jeder wählt eine Bande und schreibt den Namen eines Gefährten in die Leerstellen

Ein Pakt zwischen mir und _________ wurde einst geschlossen, auf dass wir ewig treu zueinanderstehen und dem König dienen.
_______ hat mir ein Geheimnis aus dem Fürstenhaus anvertraut.
_______ wird aufgrund seines Standes von mir nicht für voll genommen.
_______ ist sich über meine Beweggründe im Unklaren. Dies soll auch so bleiben.

Herz der Intrige – Im Zentrum der Macht

Ein *Dungeon World*-Kampagnenstarter über Macht, Verrat und Intrige

1. Eröffnung – Audienz des Königs

Anwesende: die SC, König Zarek, zwei Palastwächter, Lea (oberste Befehlshaberin der Palastwache), Runio (Befehlshaber der königlichen Streitkräfte), Quirton (Berater des Königs), Benton (Adliger), zwei Diener, Zebaska (Hofnarr)

2. Die Ehrung – Beginne mit Fragen

Warum ehrt euch der König? Welchen Dienst habt ihr ihm erwiesen?
Was habt ihr bei eurem Auftrag riskiert, was geopfert?
Was wurde gewonnen? Zu welchem Preis?
Wer von den Anwesenden hat euch dabei beraten?

Spiele aus, wie die Charaktere geehrt werden, stets unterbrochen durch folgende mögliche Fragen:

Was verbindet dich mit dem König?
Was verheimlichst du dem Königreich?
[Dieb] Wann hast du zuletzt gegen das Gesetz verstoßen?
[Wissen] Wer im Saal kennt den König vermutlich am besten?
[Gerissenheit] Wem hier im Raum vertraust du am wenigsten?
[Intuition] Wer wirkt hier am nervösesten?
[Kampferfahrung] Wer erscheint hier am kampfkräftigsten?
[Religion] Wer zeigt hier Symbole des Glaubens? Welche?
[Barbar] Was erscheint dir hier am fremdesten?
[Magie] Wer hat hier eine deutliche magische Aura?
Stelle veränderte oder völlig andere Fragen, angepasst an deine SC.

3. Das Attentat

Kurz vor Ende der Ehrung bohrt sich ein Pfeil in den Hals des Königs. Es befinden sich Attentäter im Saal! Wie sie hereingelangt sind ist ein Rätsel. Der König liegt verletzt oder tot in seinem Blut. Chaos bricht aus, Pfeile fliegen, die Leibwächter ziehen ihre Waffen, die Diener schreien, fliehen. Lea brüllt Befehle („Ergreift sie!“). *Alle handeln so, wie es die Fiktion erfordert oder wie es die Antworten der Spieler*innen auf bereits gestellte Fragen nahelegen.*

Attentäter

Gruppe, Intelligent, Organisiert
Scharfe Klinge (W8 Schaden) *Kurz*
Kurzbogen (W6 Schaden) *Nah*
6 TP   Rüstung 0
Instinkt: Den Auftrag durchführen und fliehen

- Mache einen Überraschungsangriff aus dem Schatten heraus
- Töte einen Unschuldigen, der dir im Weg ist
- Klettere empor oder springe herab
- Entkomme den Häschern in einer wilden Verfolgungsjagd
- Entziehe dich einem Verhör durch Selbstmord

Einsätze

Wer wird die Macht an sich reißen?
Wer steht der Königsfamilie bei?
Welche unheimliche Macht hat ihre Finger im Spiel?
Wer ist der Verräter?
Wer profitiert von dem Chaos?

Spezielle SL-Spielzüge

- Verwickle sie in Intrigen
- Verlange ihnen einen Schwur ab
- Stelle sie zwischen die Fronten
- Biete ihnen an, die Seiten zu wechseln

4. Nach dem Kampf – stelle Fragen:

Wer wirkte am wenigsten überrascht?
Wer hat sich tapfer verhalten?
Wer hat dich vor so einer Situation gewarnt?
[Religion/Magie] Welche fremde Macht war im Saal kurz spürbar?
[Kampferfahrung] Woher kam dir der Kampfstil der Attentäter bekannt vor?
Stelle veränderte oder völlig andere Fragen, angepasst an die SC.

5. Der König ist tot

Weitere Wachen stürmen den Saal, sichern alle Türen und Fenster. Der Tod des Königs wird festgestellt und die ersten Schuldzuweisungen beginnen.

*Spiele die NSC den Antworten der Spieler*innen entsprechend, aber nicht zu offensichtlich.*

Mögliche Front: Das Reich in Trümmern

Gefahr 1: Der Thronräuber (Verschwörer)
Antrieb: die Herrschaft und den Thron an sich reißen

Düstere Vorzeichen
Spione infiltrieren den königlichen Palast *(bereits eingetroffen)*
Der König wird ermordet *(bereits eingetroffen)*
Spione säen Zweifel und Chaos bei den Adligen
Spione hetzen gegen die Königsfamilie
Weitere Mitglieder der Königsfamilie werden ermordet
Der Thronräuber übernimmt die Herrschaft

Drohendes Unheil: Tyrannei

Stelle weitere Fragen, um herauszufinden wo das Reich am verwundbarsten ist:

Was ist die größte Schwäche des Königreiches?
Wo hat es die meisten Truppen versammelt? Warum?
Welche Personen oder Organisation sind einflussreich im Reich?
Welche Grenzen sind besonders befestigt oder bewacht?
Von welchen Orten im Reich erzählt man sich schaurige Geschichten?
Wer gilt als der größte Feind des Königs?
Über welche Ressource verfügt das Reich? Welche benötigt es?

Erstelle den Antworten entsprechend weitere Gefahren.

Was noch geschehen könnte ...

Auch Vertraute des Königs, die das Chaos für sich zu nutzen wissen sehen ihre Zeit gekommen.
Die SC selbst werden des Königsmordes beschuldigt.
Adlige streiten sich über die Rechtmäßigkeit der Thronfolge.
Vergiss nicht das Fantastische! Wer profitiert vom Chaos? Die Oger in den Bergen, die Monster aus der Tiefe, ...?

Die Kiesgrube

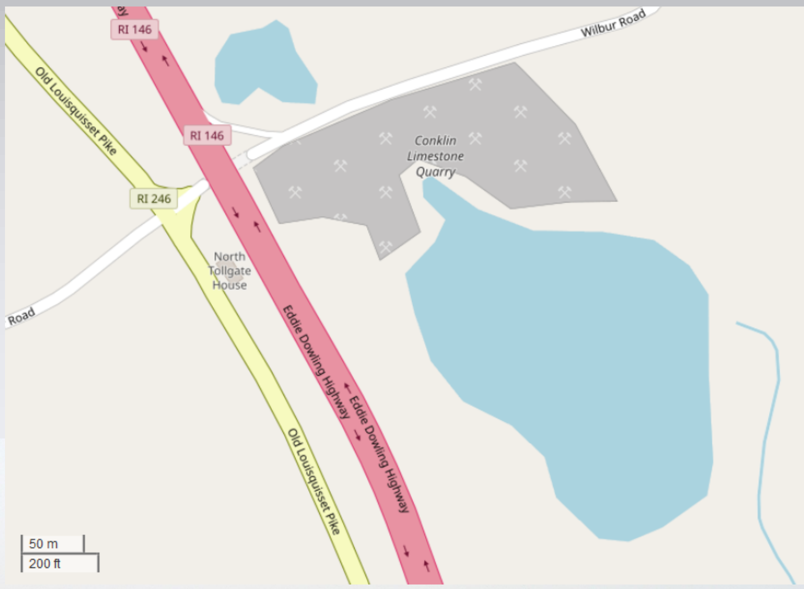
Ein sehr geradliniges Szenario über kommunale Machtspiele in Shadowrun.

Wie könnte man einen aufmüpfigen Mitarbeiter besser einschüchtern, als mit einem Trupp Mafiosi in einer verlassenen Kiesgrube vor der Stadt?
Mr. Johnson (ca. 50 Jahre, trägt lang veraltete Datenbuchsen, Werte S. 391) ist ein hohes Tier in der Metroplexverwaltung. Er hat Ärger mit einem motivierten Beamten aus der Bauabteilung namens *Wilson*. Daher hat er heimlich einen Kontakt zwischen Wilson und der Mafia eingefädelt, der in einem Treffen im *Conklin Limestone Quarry* heute Nacht gipfelt. Die Runner sollen das Treffen heimlich beobachten und kompromittierende Fotos machen. Johnson bietet dafür 3.000¥. Wilson ist integer, aber nicht naiv. Er weiß, dass man die Einladung des Capos nicht ablehnt und rechnet mit freundlichen „Hinweisen" zu seiner Amtsführung…

Eskalationsstufe 1: Der Capo *Herschel* (jung, hemdsärmelig, siehe Mafia-Consigliere auf S. 391) ist mit drei Autos, fünf Mafia-Soldaten (S. 383) und einer Drohnenriggerin (S. 124) angereist. Letztere überwacht den Luftraum mit zwei MCT Fly-Spy-Drohnen (S. 472). Wilson hat zur Sicherheit seinen alten Kumpel *Twitchy Mike* (Army-Veteran, zittert dank defekter Cyberware, Werte wie Mob-Anführer auf S. 381) mitgebracht, der sich in einem alten Bootswrack am See im Süden der Kiesgrube versteckt hält. Wilson (früh ergraut, Pferdeschwanz, Fransenjacke) selber ist auch nicht wehrlos—er war ein paar Jahre Streifenpolizist, bevor er sich beruflich neu orientiert hat (Werte S. 392). Nachdem die Runner einen Ausguckposten besetzt haben, können sie eventuell dem Gespräch, das im Licht der Autoscheinwerfer stattfindet, folgen: Es geht um öffentliche Ausschreibungen zu Bauvorhaben und die Möglichkeit, die Rahmenbedingungen „anzupassen".

Eskalationsstufe 2: Die Runner erhalten eine Nachricht von Mr. Johnson. Laut seinen Mafia-Kontakten hat sich die Agenda des Treffens geändert. Wilson soll erschossen werden. Da ein toter Wilson noch ärgerlicher für Johnson als ein lebendiger wäre, kriegt er kalte Füße. Er bietet den Runnern eine Verdopplung des Lohns an, wenn Wilson das Treffen überlebt.
Unabhängig von Johnsons Nachricht verlässt Herschel fünf Minuten später das Gelände mit zwei seiner Soldaten und der Riggerin. Lediglich drei Schläger bleiben zurück, um Wilson (und dessen Begleiter) unter einem Bagger zu erschießen.

Eskalationsstufe 3: Dem älteren Straßenschamanen *Blackfur* (Werte siehe S. 115), der in dem Steinbruch wohnt, wird es zu bunt. Nach einer etwaigen Schießerei hetzt er einen Erdgeist der Kraftstufe 6 (Seite 302, zusätzliche Kräfte: Grauen und Verschlingen) auf möglicherweise noch anwesende Überlebende.



Karma gibt es nach der Standard-Berechnung (S. 377, Schwierigkeitsgrad 2). Wenn Wilson überlebt, steht er als Stufe 4/4-Connection (S. 387) zur Verfügung.

Die Kiesgrube ist ein Szenario für Shadowrun, das Ackerknecht für den WOPC 2017 geschrieben hat. Alle Seitenangaben beziehen sich auf das deutsche Shadowrun-Grundregelwerk der fünften Edition in der Hardcover-Ausgabe, erschienen bei Pegasus Spiele.
Das Foto der Kiesgrube stammt aus der englischsprachigen Wikipedia und wurde vom Urheber M. Garard als gemeinfrei/Public Domain lizensiert.



Supernova Meltdown

Ein epischer, systemneutraler Sci-Fi-Kampagnenfahrplan

Julian Hofmann

Dieser Kampagnenfahrplan ist als Vorschlag gedacht und wartet darauf von dir für deine Gruppe angepasst zu werden. Wenn dir etwas nicht gefällt, schmeiß es raus und ersetze es durch etwas Besseres. Inspirationsquellen sind in eckigen Klammern angegeben.

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Doch am Vorabend der größten Stunde der Menschheit stellt sich heraus, dass es zugleich ihre letzte sein könnte. Kurz vor der Fertigstellung des *Alpha-Drives*, der ihr den ungehinderten Eintritt in die Tiefen des Alls ermöglichen würde, wird die Erde von den Truppen eines gottgleichen Wesens angegriffen. Nur eine Handvoll Helden (und eine in absurdem Maße überfinanzierte Geheimorganisation) können sie noch aufhalten.

Die Bösen:
<u>Styx</u> ist ein unglaublich mächtiges Wesen, mit einem erstaunlich langweiligen Hobby: Er gärtnert gerne. Unsere Erde ist eines seiner Projekte – und sie ist reif für die Ernte. [Cthulhu, Q aus *Star Trek*, Ego aus *Guardians of the Galaxy Vol. 2*]
<u>Die Schwarze Witwe</u> ist sein Name für unsere Sonne, die er erschaffen hat. Sie hat das Gedeihen unseres Sonnensystems und insbesondere der Erde vorangetrieben und ist jetzt die Basis, von der aus die Erde durch eine dimensionsverzerrende Waffe in eine Scheibe verwandelt werden soll (damit sie besser in Styx‘ Sammlung passt). Die Auswirkungen davon würden menschliches Leben auf der Erde unmöglich machen. [Der Todesstern aus *Star Wars*]
<u>Die Locust</u> sind Styx‘ Dienerrasse, die in der Schwarzen Witwe leben. Sie sind im Wesentlichen willenlos, aber nicht unintelligent. Es handelt sich bei ihnen um gelb-oranges Licht ausstrahlende, insektoide Wesen, die durch extreme Diversifizierung unterschiedlichste Aufgaben übernehmen können (hundegroße Späher, menschengroße Fußtruppen, lebende Panzereinheiten, Raumschiffe, usw.). Ihre Aufgabe ist das Vorbereiten der Erde für die Ernte und das Brechen jeden Widerstandes. [Kollektoren und Reaper aus *Mass Effect 2*]

Die Guten:
H.E.R.O. (*Humankind's and Earth's Rescue Organisation*) ist eine unabhängige Geheimorganisation mit extremen Geldmitteln und Zugriff auf die neueste Technologie der Menschheit. Sie tritt für den Schutz der Erde ein und sollte entweder eine mobile Geheimbasis oder eine Basis in der Nähe einer Großstadt besitzen (oder dem Heimatdorf der Spieler ;). Sie stellt die Speerspitze der Menschheit gegen Styx und die Locust dar. [S.H.I.E.L.D., GI Joe, SG 1]

Kampagnenfahrplan:
Jeder Akt sollte 1-3 Abenteuer umfassen. Die Spielercharaktere sollten entweder bereits recht hochstufig beginnen, oder die Charakterentwicklung sollte stark beschleunigt werden. Kreative Spielerlösungen sollten immer Vorrang vor den hiergenannten Möglichkeiten haben.

Akt 1: Der Überfall
<u>Was die Bösen tun:</u> Bei einer Werbevorführung zum Start des ersten menschlichen Raumschiffes mit *Alpha-Drive*, der interstellare Reisen ermöglicht, scheint plötzlich eine schwarze Linie die Sonne zu zerteilen (die Schwarze Witwe öffnet sich). Eine halbe Stunde später greifen Locust-Streitkräfte die Erde an.
<u>Was die Guten tun:</u> Überleben. Im ersten Akt verhindern die Charaktere in einem oder mehreren verlustreichen Kämpfen die Zerstörung der Menschen durch die Locust, indem sie z. B. ein Kommandoschiff zerstören, oder eine Generaleinheit besiegen.
<u>Wichtige Informationen:</u> Die Charaktere werden Teil von *H.E.R.O.* Sie erfahren zumindest von der Schwarzen Witwe und dem Ziel der Locust, indem sie mit dem Feind kommunizieren, ihn hacken [Macbook hackt Alienraumschiff – fuck yeah! aus *Independence Day*], oder High-Tech-Satelliten nutzen. Das Dilemma: Wollen die Helden die Schwarze Witwe aufhalten, berauben sie die Erde ihrer Sonne, d.h. sie wäre auch nach der Vernichtung der Schwarzen Witwe nicht überlebensfähig.

Akt 2: Ein Funke Hoffnung
<u>Was die Guten tun:</u> Kommt kein Held auf die Lösung für das Dilemma, schlägt jemand bei *H.E.R.O.* vor, den Alpha-Drive so weiterzuentwickeln, dass er den gesamten Planeten in ein anderes, geeignetes Sonnensystem bringt. Da auch die Locust zu interstellaren Reisen fähig sind, muss die Schwarze Witwe trotzdem vernichtet werden. Aufgabe in diesem Akt ist es, nötige seltene Ressourcen und Wissenschaftler zu sammeln, die den Plan verwirklichen können, und gleichzeitig die Locust von ihrem weiteren Eindringen abzuhalten.
<u>Was die Bösen tun:</u> Nach ihrer anfänglichen Niederlage, operieren die Locust nun gezielter. Sie versuchen überall auf der Erde Brückenköpfe zu errichten und bündeln ihre Truppen effektiver gegen einzelne Ziele. Zudem versuchen sie durch Infiltrationseinheiten und Terrorakte Panik zu stiften. Einige Länder/Erdteile sollten unter ihre Kontrolle fallen.
<u>Vorschlag für einen Bosskampf:</u> Die Locust schicken einen Locust-Titanen auf die Erde, um die wichtigste Verteidigungsstellung (vermutlich die *H.E.R.O.*-Basis) direkt anzugreifen.

Akt 3: Im Zentrum der Macht
<u>Was die Bösen tun:</u> Die Schwarze Witwe bereitet ihren letzten Schlag gegen die Erde mit der Dimensionswaffe vor, die unseren Planeten in eine Scheibe verwandeln würde. Es wird offensichtlich, dass der planetare Alpha-Drive erst kurz nach dem geplanten Schlag durch die Schwarze Witwe in Betrieb genommen werden kann.
<u>Was die Guten tun:</u> Es wird Zeit, den Kampf zu den Locust zurückzutragen. *H.E.R.O.* greift unter Führung der Helden die Schwarze Witwe mit kleineren Alpha-Drive-Raumschiffen direkt an. Ein Teil des Kampfes sollte außerhalb im Weltraum, ein weiterer Teil innerhalb der Schwarzen Witwe selbst stattfinden. Die Locust sollten noch einmal ein Arsenal an bisher nicht verwendeten Waffen auspacken, um den Helden das Leben schwer zu machen. Um den Kampf noch einmal richtig anzuheizen, könnte sogar Styx selbst eingreifen. Je knapper es wird, desto besser.

Der Sieg: Sie haben die Erde gerettet, Gentlemen und Gentleladies. Sie befindet sich nun in einem neuen Sonnensystem, wo sie hoffentlich vor dem Zugriff mächtiger Alienwesen geschützt ist. Herzlichen Glückwunsch!

bei Kritik, Fragen, und Anregungen: dschulis@googlemail.com

Magische Gegenstände für "Diplomanten"

von Barryt als Beitrag für den WOPC ind er Kategorie Im Zentrum der Macht

Ring der Botschaft

<u>Beschreibung:</u> Scheibar handelt es sich um einen eifachen Siegelring, schaut man jedoch genauer, kann man erkennen, dass rund um das eigentliche Siegelzeichen, ein geschwungenes "*F*", sieben kleine edelsteine eingesetzt wurden.

<u>Effekt:</u> Wird der Ring genutzt um eine Nachricht zu versiegeln, wird auf diese ein Zauber gewirkt, der sie vor fremden Augen schützt. Sollte das Siegel von jemandem außer dem angedachten Empfänger geöffnet werden, zerstört das Siegel die nachricht vollständig.

<u>Mögliche Plothooks:</u>
- Die Charaktere benötigen die Informationen aus einer so gesiegelten Nachricht. Können sie den Zauber brechen ohne die Nachricht zu zerstören, oder müssen sie den eigentlichen Empfänger überzeugen ihnen die Infos zu übergeben.

- Die Charaktere müssen eine Botschaft überbringen, die gesiegelt wurde, wissen jedoch nichts davon. Was passiert sollten sie das Siegel brechen und die Nachricht vernichten?

Bindende Federn

<u>Beschreibung:</u> Bei den Bindenden Federn handelt es sich um ein ganzes Set an magischen Gegenständen. Je 4 aus Kristall gefertigte Schreibfedern in unterschiedlichen Farben gehören in ein Set.

<u>Effekt:</u> Wird ein Vertrag mit einer dieser Federn mit dem Blut aller Vertragspartner unterzeichnet, so ist dieser vortan bindend. Sollte einer der Vertragspartner den Vertrag brechen, so wirken die Federn einen Fluch auf ihn. Jeh nach Farbe handelt es sich um einen anderen Fluch. Die Rubinfeder führt zu stärker werdendem Fieber, dass bis in den Tod führen kann. Die Amethystfeder sorgt für Schuldgefühle und Wahnsinn. Die Samragdfeder sorgt für eine Dürre, die nur die Felder des Vertragspartners heimsucht. Und die Schwarze Feder führt binnen weniger Tage zum Tod.

<u>Mögliche Plothooks:</u>
- Jemand wurde zum unterzeichnen eines Vertrages gezwungen und nun muss er den Fluch brechen, da er sonst furchtbares erleidet wenn er sich nicht an den Vertrag hält.

Ausschlaggebendes Argument

<u>Beschreibung:</u> Hierbei handelt es sich um einen leicht gebogenen Dolch aus knochen, dessen Griff von Glod geziert ist. Entlang der Klinge befinden sich Runen. Dazu gehört außerdem eine Lederscheide die am Unterarm befestigt werden kann.

<u>Effekt:</u> Der Träger dieses Dolches kann unsichbar werden, indem er eines seiner Haare mit der extrem scharfen Klinge zerschneidet. Ist er unsichtbar, kann er nicht mehr normal Sprechen, ist aber in der Lage telepatisch mit einer Person zu kommunizieren, der er den Dolch an den Hals hält.

<u>Mögliche Plothooks:</u>
- Während einer Verhandlung über ein mögliches Gesetz verändert ein Fürsprecher spontan und mit weit aufgerissenen Augen seine Meinung, was hat es damit auf sich?
- Die Charaktere sind in den Besitz des Dolches gekommen, werden sie dieses unmoralische Werkzeug nutzen?

Der Silberhaarige Entführer

Um einen großen dunklen Wald ranken sich viele Gerüchte, trotzdem hat sich um den Wald in der Hügellandschaft ein Dorf gebildet.
Die Spielercharaktere könnten auf der Durchreise eine Nacht hier verbringen. In der frühen Nacht bemerken sie einen Tumult und wie Leute mit Fackeln auf der Straße eine humanoide vermummte Gestallt einkreisen. Diese krächzt unverständlich und fuchtelt wild mit den Armen. Als Steine und Fackeln geworfen werden, verschwindet die Gestalt wieder im Wald. Fluchend und tuschelnd verschwinden die Bewohner wieder in ihren Betten.
Am nächsten Morgen werden die Spielercharaktere zum Bürgermeister gerufen. Bereits auf dem Weg dorthin bemerken sie eine gewisse Unruhe unter den Bewohnern. Beim Oberhaupt angekommen, erzählt er ihnen, was es mit der Gestalt von letzter Nacht auf sich hat:

„Entschuldigt bitte, dass wir euch damit reinziehen, aber jeder einzelne von euch sieht wehrhafter aus als wir alle zusammen. Nun, dieses Wesen taucht seit drei Monaten auf, verflucht uns und eine Person verschwindet spurlos. Die einzigen Informationen die wir haben sind: dieses Monster hat silbernes Fell, krächzt wie ein Rabe und verschwindet jedes Mal im Wald. Der einzige Suchtrupp, den wir entbehren konnten, kam nie zurück. Diesen Monat hat es zum ersten Mal ein Kind entführt. Ich flehe euch an! Bitte bringt mir mein Töchterchen zurück!“

Der Bürgermeister kann zwar keine große Belohnung bieten, aber verspricht sein Möglichstes. Er will bei den Bewohnern Spenden sammeln, wenn die Charaktere es wünschen.
Wenn diese sich nun auf die Spurensuche begeben, finden sie bald einen Trampelpfad. Wenn sie ihm folgen, begegnen ihnen verschiedene Lebewesen mit Mutationen, die die Charaktere auch angreifen können. Von Affen mit 3 Schwänzen, aber mit nur einem Arm, bis hin zum Einhorn mit gespaltenem Horn, kann hier alles eingebaut werden. Jedoch wirken die Tiere alle nicht mehr wie andere Artgenossen, egal ob sie geistig abwesend wirken oder angriffslustig sind.
Nach einigen Stunden gelangen die Charaktere an ein zerfallenes Haus. Das Durchsuchen des Erdgeschosses und oberen Stockwerkes bringt nur morsches Holz und ein eingestürztes Dach hervor. Jedoch befindet sich in der ehemaligen Vorratskammer eine Falltür, die in den Keller führt. Durch eine breite steinerne Treppe gelangen die Charaktere in ein Gewölbe. In den einzelnen Räumen dieses Gewölbes sind in unzähligen Käfigen und Zellen an den Wänden sterbende und lebendige magische Wesen. Doch allen fehlen bestimmte Dinge. Egal ob es die charakteristischen Hörner, Giftzähne, Schuppen, Fell oder etwas anderes ist. Es scheint als wäre an ihnen herum experimentiert worden.
Im letzten Raum sehen die Charaktere, wie gerade ein Mann sich über ein aufgebahrtes Mädchen beugt, mit einem Skalpell in der Hand. Dieser greift in seinem Wahnsinn die Charaktere mit einer schönen Frauenstimme und den Worten „Oh, neue Versuchsobjekte!“ an. Der Wahnsinnige wirft nicht nur mit allem was ihm in die Finger kommt, er wirkt auch Zauber, die gar nicht für Menschen möglich sind.
Nachdem er besiegt wurde, finden die Charaktere in den Raum weitere Käfige, in denen die Dorfbewohner sitzen und eine gefesselte, schwer verletzte, weißhaarige Frau mit einer großen Narbe am Hals. Sowohl die überlebenden Dorfbewohner, als auch ein Tagebuch, das im ganzen Durcheinander des Labors fast verloren geht, erklären, dass der Wahnsinnige nach Macht in Form von Magie gesucht hat. Dafür hat er bei seiner weißhaarigen Frau, mit fast magisch schöner Stimme, angefangen. Von dort aus pflanzte und injizierte er sich von magischen Lebewesen verschiedene Extrakte und wurde immer wahnsinniger dabei. Seine Frau schlich sich heimlich davon, bevor er wieder jemanden entführt und versuchte die Dorfbewohner zu warnen.
Wenn die Charaktere mit dem Mädchen, den restlichen Dorfbewohnern und der weißhaarigen Frau zurückkehren, bekommen die Helden die Spenden der Dorfbewohner. Wenn sie noch das Missverständnis aufklären, wird die weißhaarige Frau in die Gemeinde aufgenommen.

Autor: Thava

Das steinerne Gefängnis

Ein *Beyond the Wall*-Szenario von Constantin Hoppe für den WOPC 2017 in der Kategorie *Im Zentrum der Macht*
Vielen Dank für das Lektorat an Agonira

Auf einem Hügel unweit des Dorfes liegt ein alter Steinkreis. Unter diesem Ort mystischer Kraft wurde vor Urzeiten ein mächtiges Wesen eingekerkert. Doch über die Jahrhunderte wurde der magische Bann brüchig und nun steht der Befreiung des Wesens kaum noch etwas im Wege. In den letzten Wochen gab es immer wieder Unwetter, Blitze schlugen in die Monolithen auf dem Hügel ein. Vor wenigen Tagen starben dann einige hier weidende Schafe. Schnell entstand im Dorf die Vermutung, dass hier ein Fluch wütet.

1W6	Was ist unter dem Steinkreis gefangen?
1	Ein mächtiger Magier. Er strebt nach der Herrschaft über das Land.
2	Ein grollendes Erdelementar. Es möchte ohne Rücksicht auf Verluste das ganze Land „umgestalten“.
3	Ein elfischer Feenherrscher. Für seine Befreiung verspricht er ein Feengeschenk (bspw. Waren des Goblinmarktes).
4	Eine fürchterliche, Größere Monstrosität. Wenn sie erwacht, wird sie das Dorf und das Umland verwüsten.
5	Ein verführerischer Dämon (Kraft: Lust/Schöne Gestalt). Er ernährt sich von Verrat und Zwietracht und hat in der Vergangenheit schon manches Königreich in den Ruin getrieben.
6	Ein Engel der Ordnung. Er will die Ordnung mit allen Mitteln und ohne Gnade durchsetzen.

Eine alte, beinahe in Vergessenheit geratene Legende erzählt von dem Ungeheuer unter dem Steinkreis und, dass es ein Ritual gibt, mit dem man den Bann erneuern kann. Die nachfolgende Tabelle sollte mit einigen wichtigen Bewohnern des Dorfes gefüllt werden.

1W6	Wer kann die alte Legende erzählen und weiß wie das alte Ritual durchgeführt wird?
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Die Durchführung des Rituals ist nicht ganz einfach, denn man braucht seltene und schwer zu beschaffene Zutaten. Diese zu besorgen kann ein ganz eigenes Abenteuer ergeben. Das Ritual kann auch von Nicht-Zauberern durchgeführt werden, muss jedoch zur nächsten Winter- oder Sommersonnenwende stattfinden — ansonsten kann sich das Wesen am Abend jenes Tages befreien. Außerdem steckt mehr hinter dem plötzlichen Erwachen des Wesens: Irgendjemand hat hier seine Finger im Spiel und könnte den Charakteren bei der Beschaffung der Zutaten oder der Durchführung des Rituals Probleme bereiten.

1W6	Was ist nötig, um den Bann zu erneuern?
1	Feenhaar. Vielleicht lässt sich eine Dryade davon Überzeugen, eine Strähne ihres Haares zu opfern?
2	Einige Tropfen Trollblut. Ein gefährlicher Troll macht den nahen Wald unsicher.
3	Die Schale eines Dracheneis. In den Hügeln unweit des Dorfes wurde vor kurzem ein junger Drache gesehen.
4	Seltene Kräuter. Diese wachsen jedoch nur im Garten eines verwunschenen Schlosses tief im Wald.
5	Ein magisches Schwert. Dieses liegt im Grabmal eines alten Königs.
6	Einige Blutstropfen jedes Bewohners des Dorfes. Eigentlich recht einfach — aber jemand aus dem Dorf ist verschwunden.

1W6	Wer steckt hinter der Befreiung des Wesen und könnte den Charakteren Probleme bereiten?
1	Ein Dorfbewohner. Er glaubt daran, das Wesen könnte seinen größten Wunsch erfüllen (etwa die Wiedererweckung seines verstorbenen Ehepartners).
2	Ein finsterer Kult. Er versucht, das Wesen zu befreien, um seine Macht zu vergößern (evtl. kombinierbar mit dem Abenteuer *Der geheime Kult*). Kultisten werden den Charakteren bei der Beschaffung der Zutaten auflauern.
3	Eine Gruppe verärgerter Feen. Sie wollen das Wesen befreien, um die Dorfbewohner loszuwerden und werden das Ritual zu verhindern versuchen.
4	Ein paar Kinder aus dem Dorf. Sie sind beim Spielen aus Versehen in eine Höhle unter dem Hügel gelangt und haben dort einen magischen Gegenstand mitgenommen, der für das Ritual notwendig ist. Aus Angst haben sie den Gegenstand versteckt.
5	Ein Magier will das Wesen zu Forschungszwecken erwecken. Dafür wird er mit seiner Magie und angeheuerten Lakaien gegen die Charaktere vorgehen.
6	Niemand hat das Erwachen beeinflusst. Doch das Wesen hat in dem Hügel eingeschränkte Macht über Tiere. Es wird die Charaktere mittels Riesenratten, Vögeln oder Wölfen zu behindern versuchen.

DUNGEON 2GO

EIN 1-SEITEN-DUNGEON

DER HERR DER FUNKENFIEPER

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 5-8

*Der Herr der Funkenfieper ist dazu gedacht, als kampagnenunabhängiges Abenteuer auf der **Insel der Stürme** (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon verwendet und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

HINTERGRUND In ihren jungen Jahren betätigte sich die Großmutter der heutigen Bewohner eines Wohnhauses in ihrem Keller unternehmerisch und unterhielt dort drei Angestellte. Bei einem durch einen heftigen Vulkanausbruch in den Drachenbuckelbergen ausgelösten Erdbeben verschüttete der Kellerzugang jedoch. Heute weiß keiner der Nachkomme mehr etwas von den Geschäften der bereits vor ein paar Jahren verstorbenen Großmutter. Das Haus steht direkt neben **Herberge Schnellwasser** am Nordtor von Valen Coladris (siehe City2Go *Valen Coladris*). Vor Kurzem hat sich eine Sippe **Funkenfieper** (D2Go *Die verlassene Hütte im Spinnensumpf*) in den brachliegenden Keller einquartiert. Die magischen Schwingungen eines **Artefakts** (Szepter mit eingebettetem Zauber *Kettenblitz*, Abklingzeit 100 Rd.) aus der Schatzkammer des Etablissements haben die korngelben Nagetiere angelockt. Während eines erbitterten Kampfes mit der dort eingenisteten **Monstervogelspinne** (Bruder Grimms Spinnenwerk) konnten sie das Artefakt in ihren Besitz und dann in einen spinnenfreien Teil des Kellers bringen, wo sie es mit Argusaugen bewachen.

ABENTEUERBEGINN Wie im DS-Abenteuer *Der Herr der Ratten* werden die SC auf die eine oder andere Weise vom Wirt auf den Nagetierbefall in seinem Keller angesprochen. Der tierliebe Wirt will jedoch anders als im Original nicht unbedingt die gezackten Schwänze der toten Funkenfieper sehen, sondern drängt eher darauf, die Tierchen einzufangen und andernorts wieder auszuwildern – die nötigen Nagerkäfige hat er schon besorgt und zahlt 5 SM pro eingefangenem Funkenfieper, bzw. 1 SM pro getötetem.

1. BIERKELLER Eine breite Kellertreppe führt in den nur schwach mit Kerzenhaltern beleuchteten Bierkeller. Hinter einem der großen Fässer kann bei genauerem Hinsehen ein Loch in der Wand entdeckt werden (Suchen-Probe), aus dem gerade **ein einzelner**, etwas durcheinander wirkender **Funkenfieper** getapst kommt. Er reagiert nicht feindlich, sondern ist – wie für Funkenfieper üblich (Wissen-Probe+4) – sogar recht zutraulich, lässt sich füttern und ohne Probleme einfangen.

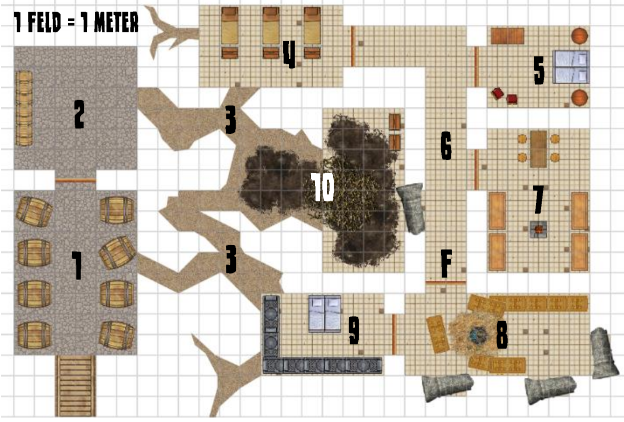
2. WEINKELLER Hier zanken sich gerade **zwei Funkenfieper** um ein erbeutetes Spinnenbein, das sie von der Spinne in **10** haben (Wissen-Probe+2: *normalerweise* Vegetarier, aber diese hier scheinen total verwirrt). In den SC sehen sie Konkurrenten und greifen an. Eine Tunnelöffnung wie bei **1** kann sehr leicht in der rechten Wand entdeckt werden (Bemerken-Probe+4).

3. TUNNEL Die Nager haben sich durchs Erdreich gegraben und dabei etwa 1m hohe Tunnel geschaffen, durch die man nur auf allen Vieren kommt. Die Türen des angrenzenden Kellers haben allesamt funkenfiepergroße Löcher.

4. SCHLAFRAUM DER ANGESTELLTEN Drei einfache, aber ordentliche Strohbetten dienten hier den drei Angestellten des Etablissements als Schlafstätten. In den Truhen am Fußende befinden sich je 2W20 KM sowie ein paar persönliche Dinge (jeweils **4D:18**). Auf und in den Betten wuseln **Anzahl SC x2 Funkenfieper** (friedlich und wie benommen).

5. SCHLAFGEMACH DER GROSSMUTTER Nachdem ihr Mann jung verstorben war, lebte die Großmutter bis zum Erdbeben ebenfalls im Keller des Hauses. Das Bett und zwei Sessel sind mit edlen Stoffen bezogen und auf dem Nachttisch steht eine Karaffe mit saurem Wein. Im Kleiderschrank kann neben teurer, längst nicht mehr angesagter Damengarderobe auch ein kleines Alchemieköfferchen mit +2 auf Giftmischen gefunden werden. Auf dem Bett springt **ein einzelner Funkenfieper** munter fiepend umher (friedlich).

Das Abenteuer auf Caera: Soll das Abenteuer auf dem caeranischen Festland spielen, handelt es sich bei dem Artefakt um das entladene Ebenenprisma aus der Insel der Stürme-Kampagne, das pro Tag mit PW4 W20/4 Funkenfieper herbeibeschwört. Keine Wissen-Proben erlaubt.



6. ANGESTELLTENFLUR An der Tür von **8** her sollte ein verschnörkelt geschriebenes Schild mit der Aufschrift *Betreten verboten!* Kunden von den Privaträumen fernhalten. Reichte das einmal nicht aus, schaltete eine immer noch intakte **Schlafgiftnadelfalle (F)** (TW:4) die übereifrigen Schnüffler aus: Probe auf GEI+HÄ-4, sonst schläft man an Ort und Stelle ein; bei 20 auf W20 wiederholt sich der Effekt für 24 Stunden alle W20 Minuten; bei 1 auf W20 wird der SC für W20/2 Stunden in permanente, sexuelle Erregung versetzt (-2 auf alle Proben wegen Unkonzentriertheit). Omi experimentierte gerne mit Giften und erzielte gelegentlich (un)gewollte Nebenwirkungen...

7. GEMEINSCHAFTSKÜCHE In den Schränken stehen noch gut erhaltene Kochutensilien wie Pfannen und Töpfe. In der Asche der Kochstelle liegt der goldene Ehering einer Angestellten mit der Inschrift: *Emethiel* (30GM wert). **Anzahl SC Funkenfieper** (friedlich) suchen hier nach Essbarem.

8. WARTERAUM Dieses mit edlen Polstermöbeln ausstaffierte Zimmer diente früher als Warteraum für die Kunden des Etablissements. Hierhin haben die völlig aufgekratzten Nagetiere das für sie unschätzbar wertvolle Artefakt geschleppt und auf herausgerupfte Kissenfüllwolle und herbeigetragenes Stroh gebettet. Sie nutzen den Raum auch als Schlafplatz, sodass sich hier immer **Anzahl SC x3 Funkenfieper** aufhalten (aggressiv, aber durch Probe auf GEI+AU oder Zauber *Tiere besänftigen* beruhigbar). Im Kampf nutzen die Tiere das Artefakt als Verstärker für ihre Blitzzauber (+4 auf *Kettenblitz*, wenn er über das Artefakt springt, also **Zielzaubern 16**). An den Wänden hängen vier vergoldete Kerzenhalter (jeder 20+W20 GM wert) und drei obszöne bis verführerisch-anzügliche Aktmalereien mit einem verschnörkelten Herz als Künstlersignatur (jedes 3W20 GM wert). Drei verschüttete Türen führten einmal zu zwei der drei Arbeitszimmer sowie in den halbeingestürzten Keller des benachbarten Wohnhauses (die heutigen Bewohner wissen nichts von den Nebengeschäften ihrer Großmutter).

9. ARBEITSZIMMER Eines der ehemals drei „Arbeitszimmer“. In der Mitte steht ein großes, luxuriös wirkendes Doppelbett und an den Wänden wie schon im Warteraum edle Polsterbänke. Die Bettwäsche haben die Funkenfieper für den Nestbau um ihr Innenleben beraubt. Zwei vergoldete Kerzenhalter hängen links und rechts neben dem Bett (jeder 20+W20 GM wert).

10. SCHATZKAMMER Die ehemals gut gesicherte Tür zum Flur und die gegenüberliegende Wand sind verschüttet. Eine **Monstervogelspinne** krabbelte einst durch eine mittlerweile viel zu kleine Öffnung hierhin (kann sich nur in **10** aufhalten). Ausgesaugte Funkenfieper liegen herum und ihr fehlt ein Bein. In zwei Truhen befinden sich: 420 GM, Herzbrosche (AU+1), Mondsteindiadem mit Talent Zauberquerschläger (Bruder Grimms Talentpaket II), getrocknete Kräuter (1x Revyd, 2x Lorrkraut, 2x Reinblut, 1x Starrnerv), 2x Giftbanntrank, ½ Verjüngungstrank (W20/2 Jahre, 1.500 GM wert).

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Wertsachen Omas Enkeln übergeben 20EP; Je gefangener Funkenfieper (100/SC)EP; Für das Abenteuer 30EP

ERINNERUNGEN FÜR DIE SYNTHS

Die Synths des Konsortiums sind wenig mehr als Sklaven: Künstliche Körper bewohnt von Geistern, denen die Erinnerung an die eigene Vergangenheit genommen wurde. Abtrünnige Synths suchen nach diesem Vorleben, und einer von ihnen scheint endlich eine Lösung gefunden zu haben: Der Synth Trospec hat zusammen mit dem Shanrazi Etarc einen kleinen Asteroiden entdeckt, in dessen inneren sich eine ausgedehnte Kristallhöhle mit Erinnerungskristallen befindet. Diese beherbergen Erinnerungen an vergangene Leben, die anscheinend Jahrtausende zurückliegen. Trospec ist überzeugt, dass die Kristalle durch das Schicksal ihren Weg zu dem richtigen Synth finden werden.

DIE NATUR DER KRISTALLE

Tatsächlich war die Höhle seit der Vierten Welt die Behausung des Kristalldämons Tlahuilloc, der seine Opfer mit verstörenden Bildern der Vergangenheit gequält hat. Durch die Verbreitung der Kristalle dehnt auch er seinen Einfluss aus. Etarc, als Shanrazi besonders anfällig für Dämonenmacht, hilft dabei aktiv. Allerdings ist man bereits auf der Spur der wahren Natur der Kristalle und der Erinnerungen darin. Der Synth Uzidit greift tatsächlich auf eigene Erinnerungen aus der vierten Welt zurück und kann seinen wenigen Momenten der Klarheit, die ihm der Wahnsinn lässt, darüber berichten. Gleichzeitig soll der Inquisitor des Konsortiums den Kristallkult der abtrünnigen Synths ausheben. Doch selbst wenn der Asteroid mit der Kristallhöhle gefunden ist, so wird es nicht reichen, diesen in Stücke zu sprengen - die versprengten Splitter würden den Einfluss des geduldigen Dämons nur unberechenbar ausweiten.

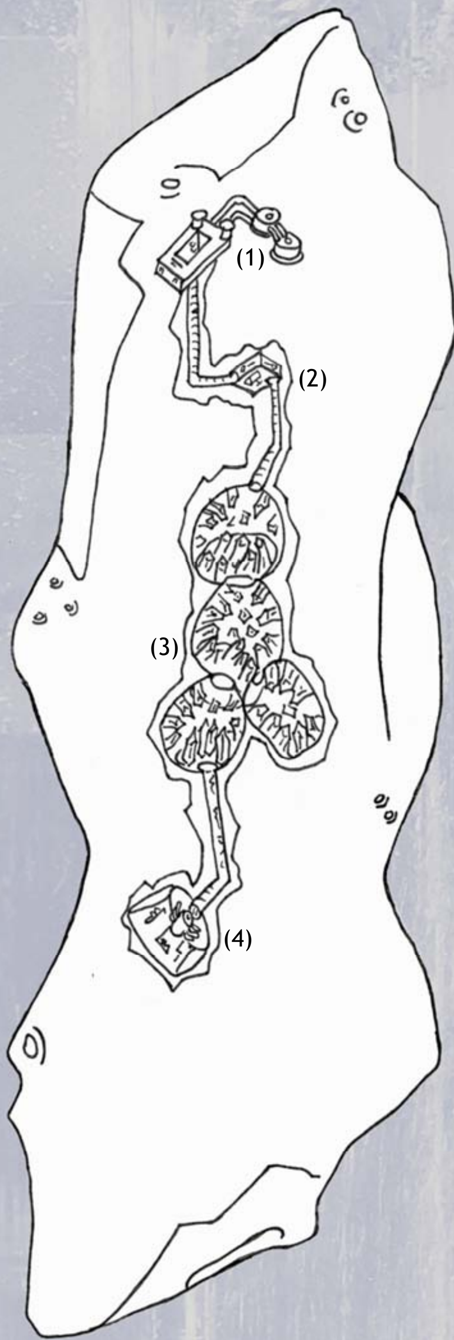
WICHTIGE FIGUREN

TROSPEC, SYNTH KULTFÜHRER
Tags: Großspurig, Visionär
Archetyp: Philosoph (S.89)

ETARC, SHANRAZI DÄMONENLAKAI
Tags: Verschlossen, Listig
Archetyp: Blender (S.82)

UZIDIT, VERRÜCKER SYNTH
Tags: Abwesend, Redet in Rätseln

HUNDORI, YOL INQUISITOR
Tags: Gefasst, Unterdrückte Wut
Archetyp: Inquisitor (S.86)



ASTEROID MATI-26

(1) Mineneingang und Generatoren
(2) Lager der Prospektoren
(3) Die Kristallhöhle des Tlahuilloc.
(4) Verlassene Minenanlage, aus einem lang vergangenen Zeitalter.

DIE KRISTALLMINE AUF MATI-26

Der Asteroid mit der Kristallhöhle befindet sich auf halber Strecke zwischen den Portalen zu Yolustur und Venus. Abtrünnige Synths ernten regelmäßig neue Splitter, die sie für den Weitertransport vorbereiten.

In dem Schacht zu der Höhle wurde auch eine ältere Minenanlage entdeckt, deren veraltete Technik auf ein Relikt aus einem früheren Zeitalter hinweist. In der Höhle selbst lassen sich unter dem Kristall überwucherte Überreste einer primitiven Siedlung und alter Magie ausmachen.

ASTEROID MATI-26
Tags: Mitten im Erdgürtel, Minensiedlung, Relikte früherer Zeitalter
Mystische Feldstärke: 4

DER DÄMON TLAHUILLOC

Tlahuilloc hat seit der Zweiten Welt Opfer mit Schreckensvisionen gequält: Blutige Massaker, eingeschlossen in Kristall, marodierende Maschinen. Stets wurde er aber auch von Helden bekämpft. Abhängig von deren Erfolg können seine Attribute und Gesundheit reduziert sein.

TLAHUILLOC

Stärkegrad: 3 Größenordnung 4

ATTRIBUTE

Können	Agilität 1	Aufmerksam 4
Macht	Physis 5	Präsenz 2
Vitalität	Härte 5	Hartnäckig 4

MERKMALE

Widerstand	8	Initiative	5
Fassung	6	Angriff	4
Geist	5	Verteidigung	9

GESUNDHEIT

Gesundheitsstatus 5x □□
Wunden Klein 4 Mittel 3 Groß 2

AUSRÜSTUNG

Kristalldornen (SW5)

TAGS

Uraltes Übel, Bringer von Albträumen, Kerkermeister

FERTIGKEITEN

Wahrnehmen 4, Täuschen 5

FÄHIGKEITEN

Urwüchsiger Schrecken, Albtraum der Zeitalter: Tlahuilloc schickt einem Ziel durch einen Test auf Aufmerksam + Täuschen einen Albtraum der Vergangenheit. Jede Runde kann dieses versuchen, den Albtraum mit Hartnäckigkeit + Orden zu beenden, sonst erhält es einen Malus auf alle Tests laut Tlahuillocs Paschgröße.

KARMA

□□□□□□

Idee, Grafik & Layout Klaus Westerhoff 2017/18
Online spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für WinterOPC 2017 „Zentrum der Macht“
Equinox
Hintergrundelemente
Schrift „Chrystalline“

Deutschland 78 – Ein Wintermärchen

Ein Szenario für Night's Black Agents für den Winter OPC 2017 für die Kategorie „Im Zentrum der Macht" von Waylander

Bonn, Januar 1978.
Die Bundesrepublik ist immer noch von den Ereignissen des vergangenen Terrorherbstes erschüttert und wilde Gerüchte kursieren darüber, was sich wirklich in der Todesnacht von Stammheim ereignet hat.

Arnfeld Pharma KG
Das Unternehmen wurde in den 30er Jahren von dem inzwischen fünfundsiebzigjährigen Wilhelm Arnfeld Senior gegründet. Im zweiten Weltkrieg arbeitete er mit den Nazis zusammen und führte die erste Experimente mit dem Haemanthin durch. In den 50ern wurde Anrfeld von der STASI rekrutiert, die drohten, seine NS-Vergangenheit publik zu machen. Vor ein paar Jahren injizierte sich Arnfeld nach schwerer Krankheit das Haemanthin selbst. Sein Sohn(46), der Geschäftsführer des Unternehmens, versucht, seinen Vater mit allen Mitteln zu schützen. Über den Anwalt Kempf liefert er im Auftrag von Gerhard Tresler das Haemanthin 5 an die RAF-Gruppe.

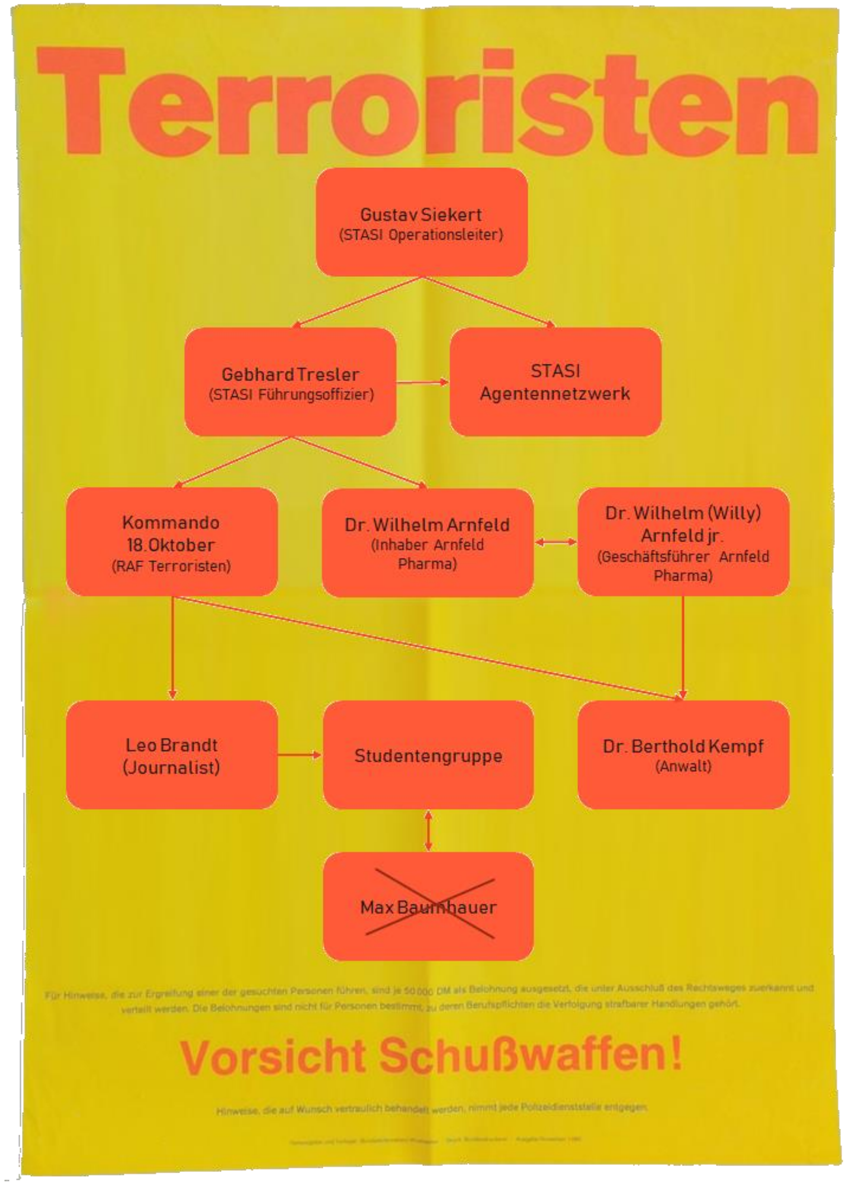
Haemanthin 5
Einmal injiziert, verändert das Serum den gesamten Metabolismus. Muskelkraft, Reaktionsgeschwindigkeit und Wahrnehmung werden erhöht. Außerdem wird der Alterungsprozess verlangsamt. Als Nebenwirkung treten eine hohe Lichtempfindlichkeit, erhöhte Aggression und eine unstillbarer Durst auf Blut auf.

Kommando 18. Oktober
Das RAF Kommando will mit seinen Aktionen vor allem die Staatorgane wie Polizei, Justiz, BK oder BfV treffen. Über Kontakte mit der Staatsicherheit der DDR ist ihnen das Haemanthin 5 zugespielt wurden, welches allen Mitgliedern der Gruppe injiziert wurde. Zusätzlich versucht die Gruppe weitere Mitglieder aus der Bonner Studentenszene zu rekrutieren. Als Kontakt nutzen sie dafür den Journalisten Leo Brandt.

Operation Blutdurst
Die STASI nützt ihrem Spitzelnetzwerk in der BRD, um die RAF-Terroristen zu unterstützen. Neben Geld und geheimdienstlichen Informationen für ihre Aktionen hat Tresler, der sich als Bonner Geschäftsmann tarnt, der RAF-Gruppe das Haemanthin 5 zugespielt. Tresler will mit der Operation den Wirkungsgrad des Haemanthin 5 testen.

Einstieg ins Szenario
Die Charaktere sind Beamte des Bundesamts für Verfassungsschutz (Für das Szenario empfiehlt sich der Modus „Burn"). In Bonn Poppelsdorf observieren sie die Wohnung des Studenten Max Baumhauer, den man verdächtigt, Kontakte zu radikalen linken Gruppierungen zu unterhalten.
In einer kalten Winternacht hört man auf einmal laute Schreie aus der Wohnung. Baumhauer wird blutüberströmt mit aufgerissener Kehle gefunden. Der Täter flieht mit einer übermenschlichen Geschicklichkeit über den Hinterhof...

Conspyramid



Thema: Im Zentrum der Macht

BUGS!

von Simon Moskala

Wir befinden uns im supermodernen Zeitalter ersten Zimmerfüllenden Computer. Diese funktionieren über ein ausgeklügeltes Röhrensystem und anderem Knowhow. Warum wir uns speziell für die Röhren interessieren? Nun, wir sind schließlich BUGS!
Es kann mit jedem beliebigen Allroundsystem gespielt werden, aber ich denke Turbo FATE eignet sich wegen seiner Einfachheit am besten dafür. Erstellen sie dazu einfach Käfer mit besonderen Eigenschaften wie zum Beispiel Stormresistent, Kaum zu sehen, Flotter Flitzer, Piekst und Sticht, Flatterhaft, dem Licht entgegen, Schleimig oder ähnlichem.
Ihre Gegenspieler sind die Techniker, die versuchen werden sie aus dem System zu „Löschen“ und der Spielleiter mit seinem erdachtem Labyrinth aus vielen Röhren, Fallen, Schaltern, Relais und Lichtern.
Aber warum haben sich die BUGS eigentlich in diesem hochkomplexen Apparat in einem Hochsicherheitstrakt einer Regierungsstelle eingenistet?
Natürlich um die Weltherrschaft zu erlangen! *Irres Lachen bitte hier abspielen*

Wie also erstellt der Spielleiter sein Röhrenlabyrinth?
Es sollte mehrere Startpunkte geben von wo aus die Spieler ihren Lauf starten können.
Hindernisse könnten den Einsatz der erdachten Käferfähigkeiten provozieren.
Sie bewegen sich solange unbemerkt im System, bis ein Ereignis ausgelöst wurde.
Ereignisse ergeben sich, sobald die Spieler einen vom Spielleiter platzierten Relais oder Schalter aktiviert (selbstverständlich ohne zu wissen was sie eigentlich bewirken werden!).
Diese Ereignisse könnten folgendermaßen aussehen:
Der Nadeldrucker spuckt grundlos Papier aus. (Ablenkung +1)
Ein Funke blitzt aus der Anlage heraus.
Der Gebäudealarm wird ausgelöst. (Ablenkung +4)
Die Kaffeemaschine geht in den Eskalationsmodus und spuckt brühend heiße Plörre herum. (Ablenkung +2)
Ein Verbündeter der Regierung wird mit einer diffamierenden Nachricht kontaktiert. (DEFCON -1)
Ein Verbündeter der Regierung wird besänftigt. (DEFCON +1)
Ein großes Eingeständnis wird zum Wohle aller vereinbart (DEFCON + 3)
Kriegstruppen werden mobilisiert. (DEFCON -2)
Atomraketen werden gestartet (DEFCON -4 und Ablenkung +2)

Jedes Ereignis beinhaltet entweder eine weitere Eskalationsstufe (Das bekannte DEFCON mit den Stufen 1 bis 5, wobei die 5 für maximale Bereitschaft der gesamten Armee steht) und/ oder eine Ablenkungsstufe.
Erreicht die Eskalationsstufe (DEFCON) den Wert 1, so haben die BUGS gewonnen und ein Weltkrieg bricht aus. Gestartet wird hier mit dem Maximalwert von 6. Er steht für „Absolut nichts zu befürchten.“
Je weiter die Ablenkungsstufe steigt, desto schwerer haben es die Techniker, die Bugs rechtzeitig unschädlich zu machen. Hier wird mit einem Wert von Null gestartet. „Alles läuft nach Plan.“

Wurde ein Ereignis ausgelöst, ruft es die Techniker auf den Plan.
Das Spiel wandelt sich nun in eine Kampfsituation mit Initiativephasen und einem Rundensystem bis der Käfer eliminiert wird. Werden danach erneut Ereignisse ausgelöst, startet es von vorne.
Haben die Käfer ihre Aktionen erledigt, dürfen die Techniker nach ihnen suchen.
Gelingt ihnen der Entdeckungswurf so beginnen sie den Käfer in ihrer nächsten Runde zu extrahieren.
Die Mittel der Wahl sind, dicke Handschuhe, Zangen oder ein Staubsauger.
Besonders Wehrhafte oder glitschige Käfer sind logischerweise schwerer herauszuholen als Einfache, was wiederum Zeit kostet in denen die restlichen Käfer weiter an ihrem Welteroberungsplan arbeiten können.

Sollten Ihnen das alles nicht genügen oder aber sie möchten dem Spiel mehr „tiefe“ geben, dann rufen sie ein weiteres BUG Team auf den Plan. Es sind die langjährigen Kontrahenten der SpielerBUGS und erbitterte Erzfeinde. Sie werden sich ihnen in den Weg stellen, ihre Schachzüge sabotieren in dem sie (genauso ahnungslos) Ereignisse heraufbeschwören und aktivieren oder sie zum Kampf zwingen.
Selbstverständlich im besten Glauben, stets für das Gute zu agieren und die Menschen beschützen, die ihnen ständig Krümel auf dem Boden und in den Ritzen der Tastaturen zurücklassen. Diese gilt es zu beschützen.

Möge der Kampf um die Weltherrschaft beginnen!

Der Thron der Geister-Naga

Ein **Labyrinth Lord**-Abenteuer
von Moritz "Glgnfz" Mehlem für Charaktere der 3.-5. Stufe

Dieses Abenteuer entstand für den Winter-OPC von Greifenklaue und Würfelheld und wurde entwickelt auf Basis einer auf dem neuen Grafik-Tablet von Mr. Skapod zu Testzwecken entwickelten Dungeonkarte.

Thema: "**Im Zentrum der Macht**"

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt



Hintergrundgeschichte

Vor vielen, vielen Jahren nutzen die Zwerge der Bekannten Lande unter Führung von König Gort III. eine vulkanische Bergregion etwa 70 Meilen nördlich von Larm, um einen Vorposten gegen die verfeindeten Elfen im Süden zu errichten. Unter dem Krater eines erloschenen Vulkans gruben sie weitere Gänge und die Anlage war dermaßen gut befestigt, dass Gort zeitweise sogar von hier aus regierte.

Im Volksmund ist der als "Zwergenthron" bekannte Vulkan berüchtigt dafür, dass er zwar nicht mehr ausbricht, aber trotzdem jeder, der sich dorthin wagt, unweigerlich sein Ende findet und nie mehr zurückkehrt. Gerüchte von gewaltigen Reichtümern sorgen dennoch dafür, dass sich immer wieder Expeditionen dorthin auf den Weg machen.

Gerüchte in Larm (1W6) Es gibt dort...

1 eine untote Riesenschlange (w)
2 stinkende Menschen (Troglodyten - w)
3 eine Geheimkammer hinter dem Thron (w)
4 giftige Pilze (w und f)
5 einen uralten grünen Drachen (f)
6 einen Ogerstamm (f)

Begegnungen (1W6)

1 1W4 Troglodyten auf Patrouille
2 1W4 Riesenfledermäuse auf der Jagd
3 Balbo, ein Halbling auf Abenteuern
4 1 Ockergelee
5 1 toter Troglodyt, darin 2 Fäulnislarven
6 1 Cockatrice

Vulkankegel: Hier kann man sich problemlos abseilen, um durch die vulkanischen Gänge zu den Zwergenkasernen und in den Hauptkomplex zu gelangen. Seile und Verankerungen muss man allerdings selber mitbringen, da dieser Zugang von den Zwergen so nicht vorgesehen war. Hier findet auf jeden Fall während des Abstiegs eine Begegnung statt (an allen anderen Orten nur bei einem Wurf von 1-2 auf 1W6).

Zwergenkaserne: In diesen vier sorgsam aus dem Stein gearbeiteten liegen auf Feldbetten die Leichen von jeweils 4 komplett gerüsteten untoten, leicht durchscheinend aussehenden Zwergen. Diese greifen an, sobald sie berührt oder sonstwie angegangen werden. (Werte wie normale Zwerge, können aber wie Untote vertrieben werden). Drei der Zwerge haben bei sich: **Kettenhemd+2**, **Schild+2**, **Axt+1**) Alle anderen Waffen sind leicht angerostet, aber komplett funktionell. Die Zwerge sehen etwas merkwürdig aus, stellenweise erkennt man Merkmale von Schlangen an ihnen, Schuppen, spitze Giftzähne, spitz zulaufende Extremitäten...

Eingangsbereich von der Flanke her: Zum Glück für die Eindringlinge sind die Verteidigungsanlagen der Zwerge schon vor Jahrhunderten zerfallen und den Berg heruntergerollt. Über etliche Seile und Strickleitern, die Abenteurer in der Vergangenheit angebracht haben, kann man den Komplex recht problemlos betreten. Lediglich 3 Troglodytenwachen werden hier (wenn sie nicht überrascht werden) alles in ihrer Macht stehende tun, um Eindringlinge abzuwehren und gleichzeitig den Stamm vorzuwarnen.

Friedhof: Der Höhlenboden ist übersät mit zahllosen Grabsteinen. Sollte jemand so pietätlos sein und sich an den Gräbern zu schaffen machen, was noch nicht einmal die Troglodyten getan haben, kann zum einen einiges über die Lebens- und Sterbedaten der hiesigen Zwerge erfahren und in Zukunft +3 auf alle Charismaproben in Gesprächen mit Zwergen erhalten und zum anderen einiges an Geld und Schätzen einkassieren (**1800 GM, Axt+2, Schwert-1, Kettenhemd+1**) Okay, ob rechtschaffene Charaktere so etwas tun sollten…? Wird nichts geschändet, beantwortet der Geist eines Zwergen 1W3 Fragen.

Troglodytenlager: Hier stinkt es bestialisch! In drei großen Zelten lebt ein Stamm von 24 Troglodyten (10 Männer, 6 Frauen und 8 Junge, die nicht kämpfen). Sie sind mit Keulen bewaffnet und tragen Lederrüstungen. Sie verteidigen ihr Leben, ihre Heimat und ihren Schatz von **2000 SM**, **800 GM** und **150 PM** bis auf's Blut. Dass man auch mit ihnen sprechen und verhandeln kann, sollte außer Frage stehen. Der Häuptling, Gronck, hat 4 TW, (25 TP) und kämpft mit einer **Keule+3** (Wer, zum Henker erschafft eine **Keule+3**???)

Pilzkaverne: Hier stehen auffällige Pilze mit großen violetten Hüten. Ihre Größen reichen von ½ Fuß bis zu Höhen von 10 Fuß. Wer einen Bissen von einem solchen Pilz nimmt, fühlt sich elend und muss eine leichte Vergiftung hinnehmen (-2 TP). Wird der Pilz aber gekocht, ist er schmackhaft und erhöht die Stärke für den nächsten Tag um +1.

Aufstieg zum Thronraum: Zwei brüchige Leitern mit sehr kleinem Sprossenabstand (klar, von Zwergen gemacht) führen einen Schacht hinauf. Pro Charakter besteht eine Chance von 1 auf 1W6, dass es zu einem Sturz kommt, der 2W6 Punkte Schaden verursacht. Natürlich können die Charaktere dagegen Maßnahmen ergreifen, wie Sicherungen, Seilschaften, oder ähnliches.

Thronraum: Der Boden dieser Kammer ist mit den Überresten ehemaliger Abenteurer bedeckt. Auf einem prächtigen Thron "sitzt" ein durchscheinendes riesiges Schlangenwesen. In seinen Händen trägt es das schimmernde Bildnis einer goldenen Axt. Die Kreatur reagiert nicht auf Ansprache und verhält sich den Charakteren gegenüber neutral. Sie greift nur an, wenn sie attackiert wird, oder wenn die Geheimtür im Westen der Kammer geöffnet wird. ***Geister-Naga*** [Ge C, BW 12' (40'), RK 2, TW 7, TP 40, APR 2, S 1W8+2 (Geisteraxt), RW K7, M12)] Auf einem Buchstabenfeld auf der Rückseite des Throns muss der Name des Königs eingegeben werden, um die Geheimtür zur Schatzkammer zu öffnen.

Schatzkammer I: In dieser kleinen Schatzkammer steht ein Podest, auf dem der Leichnam von Gort I. aufgebahrt ist. Der prächtige weiße Bart des skelettierten Königs fällt über ein **goldenes Kettenhemd** (RK 7, Charisma +2, Wert 7000 GM) Ein wunderschön gearbeitetes Relief an der Wand erzählt die Geschichte des Gort. Auffallend ist seine mächtige Axt, die er allerdings im Tode nicht bei sich trägt. Wer die Axt auf dem Relief drückt, öffnet die Geheimtür zum nächsten Raum.

Schatzkammer II: Hier befindet sich der größte Schatz des Zwergenkönigs. Seine goldene Axt "Schlangenbeißer" liegt auf einem roten samtenen Kissen (goldene Streitaxt+3, +5 gegen Schlangen).

DIE HOFSEHERIN

Ein Beitrag zum Winter-OPC 2017 von Tobias Gehring – System: Das Schwarze Auge – Kategorie: Im Zentrum der Macht

Es ging schon auf Mitternacht zu, als der Adelsherr auf den höchsten Turm der Burg hinaustrat. Dort, schwach vom silbrigen Licht des Madamals beschienen, erwartete ihn die Seherin. Sie hatte ihm den Rücken zugewandt und betrachtete stillschweigend die Sterne. Derweil spielte der Nachtwind sanft mit ihrem Haar, welches ebenso schwarz war wie die Dunkelheit, in die das Land ringsum gehüllt war. Nach Minuten, die ihm wie Stunden anmuteten, drehte Madane sich schließlich zu ihm um und blickte aus ihren unergründlichen Augen zu ihm hinauf. „Ihr sucht den Rat der Sterne, mein Herr. So sprecht." Und er erzählte ihr von den Verhandlungen, die er bis weit nach Sonnenuntergang mit der Gräfin geführt hatte.

Hintergrund und Persönlichkeit: Die 33 Jahre alte Seherin, die sich heute Madane nennt, lebte bis zu ihrem 27. Lebensjahr unter dem Namen Farishal bei den Zahori. Dann aber wurde sie irrtümlicherweise von ihrer Sippe für einen grausamen Mord an einem Kind verurteilt und zur Strafe nicht nur ausgestoßen, sondern auch mit einem Brandmal versehen, das sie anderen Zahori als Kindermörderin ausweist. Infolgedessen verließ Farishal ihre almadanische Heimat, nahm die neue Identität der Scharlatanin Madane an, und gesellte sich zu einigen Gauklern, die in einer hinreichend weit vom Lebensgebiet der Zahori entfernten Region (westliches oder nördliches Mittelreich, Nostria/Andergast, Bornland, Svelltland) umherziehen. Zu einer weiteren Wendung im Leben Madanes kam es, als sie auf einem Jahrmarkt einem abergläubischen Adelsherren eine Prophezeiung aussprach, die diesen veranlasste, nicht auf einem Schiff zu reisen, das später im Sturm sinken sollte. Daraufhin engagierte der Adelsherr Madane als seine Hofseherin, die er regelmäßig vor wichtigen persönlichen und politischen Entscheidungen konsultiert. Madane ist sich des Einflusses, den sie so auf den Adelsherren ausüben kann, bewusst und hat sich inzwischen zur heimlichen Herrscherin aufgeschwungen, die öfters mit erfundenen Sterndeutungen die Entscheidungen des Adelsherren im Sinne ihrer eigenen Agenda beeinflusst.

Aussehen: Madane ist gerade einmal 1,58 Schritt groß und von zierlicher Gestalt. Wie für Zahori üblich, hat sie fast schon tulamidisch anmutende, olivfarbene Haut (was sie einer Zorganer Illusionistin, von der sie angeblich abstammt, zuschreibt), sowie kohlschwarzes, schwer zu bändigendes Haar. Auf dem Kinn trägt sie ein Brandzeichen in Form zweier konzentrischer Kreise, deren innerer von einer waagerechten Linie halbiert ist. Als Seherin versucht sie, dieses Mal als ein Element in ihr mysteriöses Auftreten zu integrieren, zu dem auch die geschwärzten Augenlider, die ins Haar geflochtene Falkenfeder, und das silbergraue, mit den Sternbildern bestickte Gewand, in dem sie stets auftritt, beitragen.

Zitate: „Uthar steht im Schwert, doch ich sehe, seine Pforte ist geschlossen. Also ist der Weg zur Lösung des Problems versperrt, der Weg über den Kampf. Mein Herr, seht von einem Angriff ab!"

Spielwerte:
MU 11 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 9 **LeP** 27 **AuP** 25 **AsP** 27 **KaP** - **MR** 3
AT 12 **PA** 11 **TP** 1W+1 (Dolch) **INI** 11 **RS/BE** 1/1 (Gewand) **SF** Finte
Vor- und Nachteile: Prophezeien, Halbzauberer, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube (7), Stigma, Totenangst (5)
Herausragende Zauber: Sensibar (11), Bannbaladin (9), Auris Nasis (8), Blitz dich find (8)
Herausragende Talente: Menschenkenntnis (10), Sternkunde (9), Überreden (8)

Szenariovorschläge:

- Bei der Beschreibung Madanes wurde bewusst offen gelassen, welcher Agenda sie bei der Manipulation der Entscheidungen des Adelsherren folgt, sodass Sie die Hofseherin flexibel in Ihre Kampagne einbauen können. Sie können also aus Madane ebenso eine Anhängerin des Namenlosen machen wie jemanden, der ureigenen, persönlichen Zielen nachgeht, die mit denen der Helden kollidieren oder auch zusammenpassen.
- Möglich ist es auch, dass Madane ihrerseits nur eine Marionette in den Händen einer dritten Partei ist und in deren Auftrag handelt. Vielleicht wird sie von einem Handelshaus bestochen, das im Hoheitsgebiet des Adelsherren wirtschaftliche Interessen verfolgt, oder ein Feind hat die Bedeutung des Brandzeichens auf Madanes Kinn entschlüsselt und erpresst sie mit ihrer Vergangenheit. Möglicherweise ist sogar die echte Madane längst tot und wurde durch einen von einem Paktierer beschworenen Quitslinga ersetzt? Bei der Ausgestaltung solcher Möglichkeiten sollten Sie darauf achten, dass die verwendeten Mittel in Relation sowohl zu den Ressourcen, die einer Partei zur Verfügung stehen, als auch zu dem Gewinn, den die Partei sich von der Aktion erhofft. In jedem Fall sind Helden gefordert, um das Marionettenspiel zu durchschauen und aufzulösen.
- An dem Ort, an dem sie sich niedergelassen hat, ist Madane eigentlich sicher vor reisenden Zahorisippen, die die Bedeutung ihres Brandmals kennen. Doch wenn ein Zahori unter den Helden ist, ist Madanes Tarnung in Gefahr. Sollte sie Grund zur Sorge haben, dass ihre Vergangenheit publik werden könnte, wird sie dem Adelsherren einflüstern, dass es sich bei den Helden um gefährliche feindliche Agenten handele. Konfrontieren die Helden hingegen Madane direkt und unter dem Siegel der Verschwiegenheit mit ihrem Wissen, mag sich hieraus auch ein Detektivabenteuer bei den Zahori ergeben, bei dem die Helden im Auftrag der Seherin den wahren Mörder des Zahori-Kindes ermitteln.

„Jimmy will dich sehen...“ – Ein Gangsterabenteuer in Chicago

I) Die SCs warten im Herbst 1925 im etwas überheizten Salon von **Jimmy McAllister**, einem Gangsterboss von Chicago, der sie „eingeladen“ hat, nachdem alle in letzter Zeit für ihn gearbeitet haben. Seine Villa liegt gut bewacht auf der Nordseite der Stadt. Eine Ladung illegalen Whiskeys ist beim LKW-Transport entwendet worden und jeder der SCs kann darin verstrickt sein, so denkt zumindest Jimmy. Er versucht erst mit Schmeicheleien und schließlich mit Drohungen den SCs etwas zu entlocken. Dass sie sich merkwürdig verhalten (s. Charakterbeschreibung), entschärft die Situation nicht gerade. Im Laufe des Abends kommt ein Bote, der berichtet, dass der Alkohol in einer Flüsterkneipe im Süden aufgetaucht ist, im Revier **Al Capone**s. Jimmy befiehlt den SCs, den Alkohol wiederzubeschaffen, ohne Al Capone zu sehr zu verärgern.

Spielercharaktere:



Walter Smith (32), hält sich mit kleineren Einbrüchen über Wasser, wurde aber letztens von Al Capones Leuten geschnappt, die ihm verdeutlicht haben, dass er in Zukunft seine Beine wird nur benutzen können, wenn er ein bestimmtes Geschäftsbuch von Jimmy aus der Villa klaut.



Sidney Skukerman (35) ist ein Betrüger, der sich mit gefälschten Cheques schon allerlei Güter erschlichen hat. Leider hat er ohne es zu wissen auch in einem von Jimmys Läden „eingekauft“. Er sucht nun diese Cheques in der Villa, um sie verschwinden zu lassen.



Philip Henry Ross (40) ist drogenabhängig und tut alles für genügend Stoff. Irgendwo im Haus ist Kokain zu finden, es muss da sein....



William Stanley Moore (38) handelt mit harten Drogen, darunter auch verschnittenes Zeug. Leider sind ein oder zwei Tütchen auch bei Jimmys Tochter Claire gelandet. Um kein Risiko einzugehen, will William die Tüten austauschen.



Patrick Kelly (34) hat keine Skrupel und er zeigte sie auch bei unzähligen Überfällen und Körperverletzungen (mit Rasierklingen) nicht. Er betreibt nun auf Jimmys Anweisung hin eine illegale Glücksspielspelunke. Vor kurzem hat er für ein paar Prostituierte sich aus der Tageskasse bedient. Dieses Geld will er nun in die Geldtasche zurücklegen, die in der Villa gelandet ist.

II) Mit einem Auto können die SCs die gut bewachte Kneipe erreichen. Dort ist mit Bestechung, Drohungen oder roher Gewalt herauszufinden, dass der Alkohol gar nicht von Al Capone geliefert wurde, sondern aus den Beständen **Vincenzo Genna**s stammt. Der größte Teil soll sich noch in dessen Lagerhaus befinden. Vincenzo Genna ist einer der Überlebenden eines kürzlich fast gänzlich von Al Capone ausgelöschten Gangster-Clans.
III) Der fehlende LKW ist tatsächlich an dem Lagerhaus im Süden Chicagos zu finden. Ansonsten ist es von außen ruhig. Das Innere ist mit den vielen Fässern, Säcken und Kisten unübersichtlich. Bei vorsichtigem Vorgehen können die SCs Vincenzo Genna belauschen, der sich über den Verrat Al Capones beklagt und Rache für seine toten Brüder einfordert. Der Diebstahl des LKWs sei nur ein Schritt, um die Banden gegeneinander aufzuhetzen und zu schwächen. Er hält im Keller noch **Claire**, die Tochter von Jimmy, gefangen, deren wohl platzierte Leiche den Bandenkrieg vollends anheizen soll. Und aus der Asche des Kampfes würde dann Vincenzo treten und die Stadt beherrschen...
IV) Die SCs können nun mit Waffengewalt den Genna-Clan restlos ausschalten oder heimlich die riesigen Kellerräume durchstreifen, die früher als Bierlagerräume dienten, um Claire zu befreien. Vielleicht endet alles im FIASCO (-RPG) und sie werden von Gennas oder Capones Leuten niedergeschossen (vielleicht auch erst nach einer langen Verfolgungsjagd) oder in den Tiefen des Kellers hat Vincenzo für seine Rache schon Wesen aus einer anderen Welt beschworen, die CTHULHU alle Ehre machen.
Quellen: https://www.thevintagenews.com/2017/11/25/1920s-sydney-the-opium-dealers-cocaine-addicts-con-artists-back-in-full-colour-2-2/
http://www.danarkeller.com/australian-mugshots